ETRE REDACTEUR DANS GUPPY
(avec FckEditor)

Se connecter sur le site **Guppy** en tapant son adresse dans un navigateur web.

1) Se connecter en tant que rédacteur :



Pour pouvoir écrire des articles, des fiches ou des nouvelles dans **Guppy**, il faut d'abord s'identifier. Pour cela, cliquer sur le bouton *Rédacteurs* en haut de l'écran.

Dans la boîte de connexion (*fig. 1*), compléter les 2 cases à l'aide de son identifiant et de son mot de passe fournis par l'administrateur du site à l'inscription.

Admin - Choix de session

Nom (ou pseudo) :

Mot de passe :

Connexion

Attention ! La connexion se fait jusqu'à la fermeture du navigateur.
Il est possible de se déconnecter dans la zone d'administration.

fig. 1

Valider par *Entrée* ou en cliquant sur le bouton *Connexion*.

On se retrouve alors dans la fenêtre d'administration de son compte (*fig. 2*) qui contient différentes icones correspondant aux droits accordés par l'administrateur.

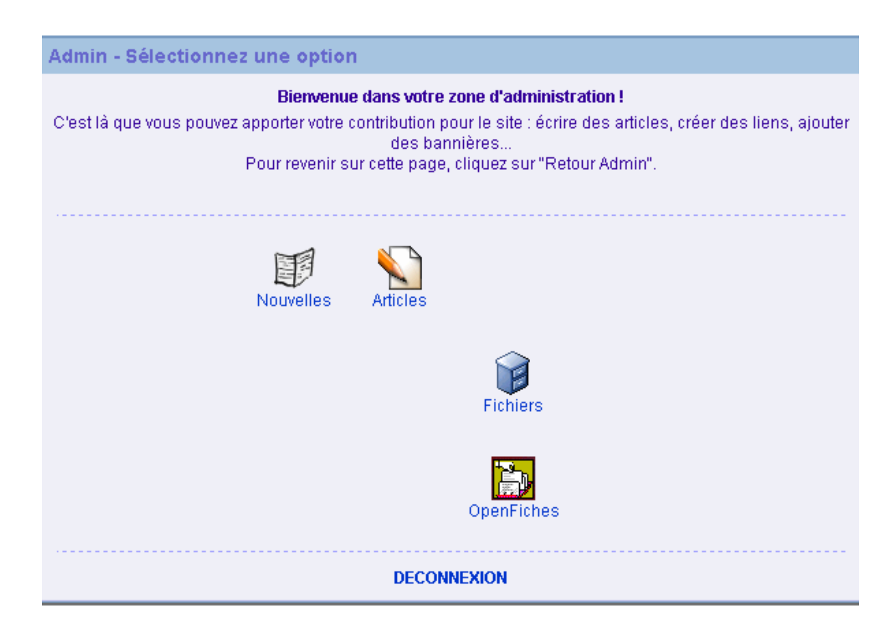


fig. 2

2) Rédiger un article :



Dans la fenêtre d'administration cliquer sur le bouton *Articles*.

Dans la fenêtre de gestion des articles (*fig. 3*), cliquer sur *Ecrire un article*.

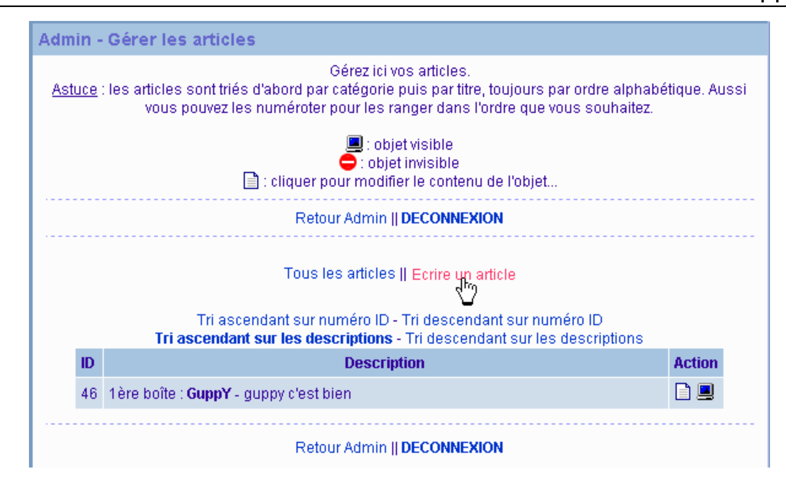


fig. 3

La fenêtre s'agrandit vers le bas (*fig. 4*) et propose de sélectionner la catégorie de l'article parmi celles existantes. En effet, les articles sont regroupés par thème dans les boîtes. On clique alors sur la catégorie dans la liste.



Pour écrire un article dans une catégorie n'existant pas et si l'administrateur l'a autorisé, on peut entrer une nouvelle catégorie puis cliquer sur *Ajouter une catégorie*.

On tape ensuite le titre de l'article dans la case au-dessous.

Enfin, on choisit l'une des 2 boîtes d'articles.

fig. 4

On saisit alors le corps de l'article dans l'éditeur au-dessous (*fig. 5*)

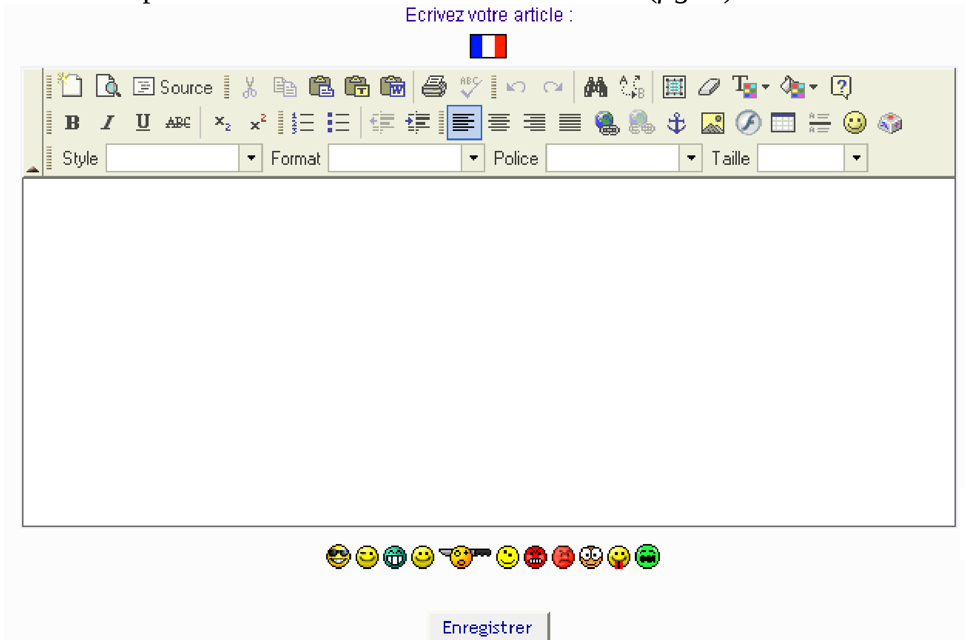


fig. 5

Saisir le texte, effectuer la mise en forme puis cliquer sur le bouton *Enregistrer* au-dessous de la fenêtre.

L'article sera visible sur le site dès que l'administrateur l'aura validé.

PS : Plutôt que de rédiger directement l'article dans **Guppy**, on peut le taper dans un traitement de texte puis l'insérer par *Copier/Coller* dans l'éditeur de texte.

3) Modifier un article :

Pour retravailler sur un article existant, on accède comme vu précédemment à la fenêtre de gestion des articles. On y retrouve la liste de ses articles (*fig. 6*).

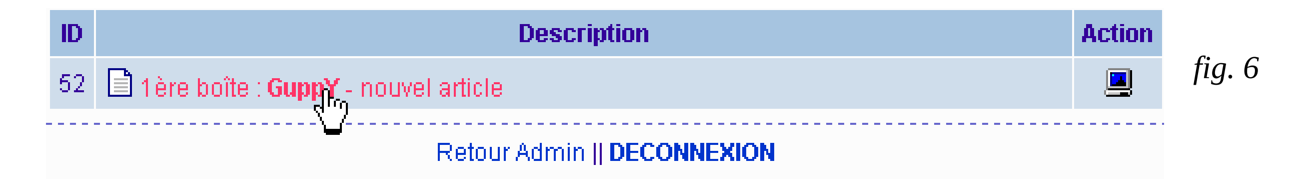


fig. 6

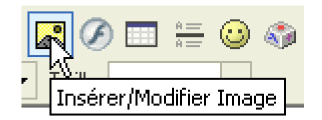
En cliquant sur le nom de l'article à modifier, on retrouve la fenêtre d'édition de texte dans laquelle on peut retravailler son texte puis le réenregistrer.

L'icône de droite indique si l'article est visible ou non par les visiteurs du site.

Un article qui était visible et qui a été modifié doit obligatoirement être revalidé par l'administrateur.

4) Insérer une image dans un article :

Dans la barre d'outils de l'éditeur, cliquer sur le bouton *Insérer/Modifier l'image*.



Une fenêtre apparaît permettant de sélectionner l'image à inclure (*fig. 7*).

Cliquer sur le bouton *Parcourir le serveur*.

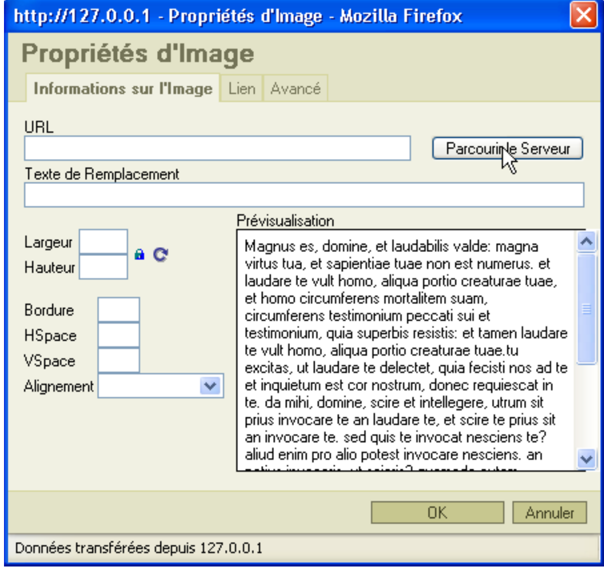


fig. 7

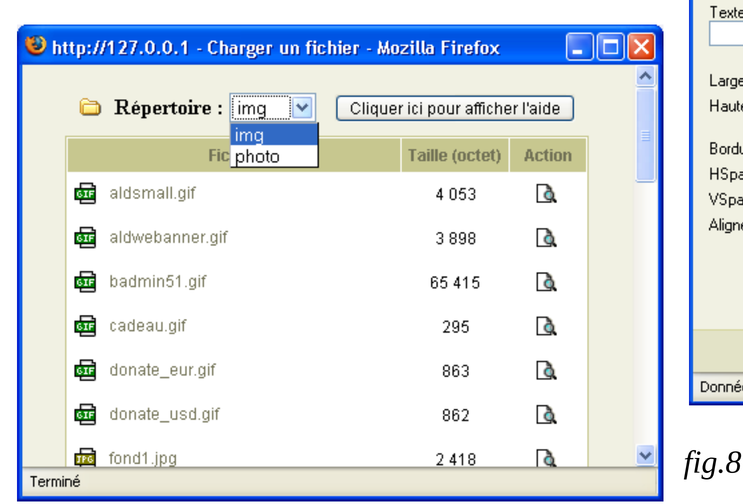


fig.8

Une nouvelle fenêtre s'ouvre (*fig. 8*) listant le contenu du dossier *img* de **Guppy**. On peut accéder aux autres dossiers en déroulant la liste *Répertoire* au sommet de la fenêtre.

Si le dossier sélectionné contient des sous-dossiers, ceux-ci apparaissent au bas de la fenêtre.

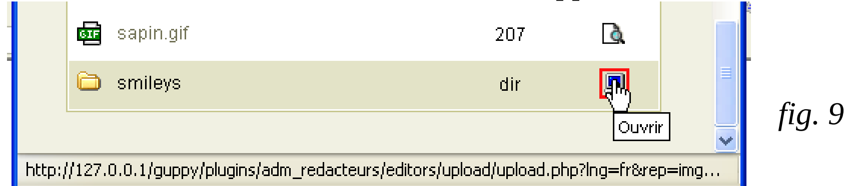


fig. 9

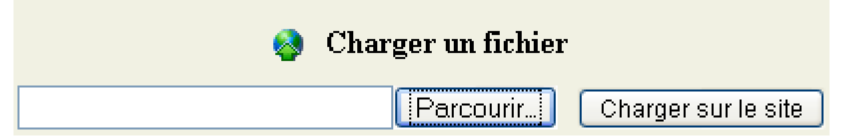
On ouvre un sous-dossier en cliquant sur l'icône présente à droite du nom du sous-dossier (*fig. 9*).

Si l'image à insérer se trouve déjà dans un dossier de **Guppy**, il suffit alors de cliquer sur son nom pour qu'elle soit sélectionnée dans la fenêtre *Propriétés d'image* (fig. 7).
On l'insère alors en cliquant sur OK.

Cas où l'image à insérer n'est pas encore dans Guppy :

Le début de la procédure est identique à celui décrit ci-dessus.
Lorsqu'on a la liste des images disponibles, dans ***Guppy***, sélectionner le dossier d'accueil pour la nouvelle image (*fig. 8*).

Au bas de la fenêtre cliquer sur le bouton *Parcourir*.



Une nouvelle fenêtre s'ouvre permettant de sélectionner sur son ordinateur la photo à utiliser. On y clique sur la photo puis on valide par le bouton *Ouvrir*. Le nom du fichier s'inscrit dans la case. Il reste à cliquer sur le bouton *Charger sur le site*.

Lorsque le chargement est terminé, le nom de l'image apparaît dans la liste et on l'insère comme vu précédemment.

NB : Il est préférable de redimensionner et d'alléger ses photos avant de les télécharger dans ***Guppy***. Une photo destinée à être affichée dans la colonne centrale de ***Guppy*** ne devrait pas dépasser 600 pixels dans sa dimension horizontale.

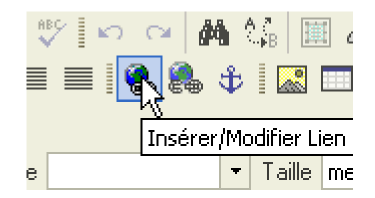
5) Créer un lien dans un article :

Il est possible de créer des hyperliens depuis des mots ou une image d'un article afin de renvoyer vers un autre article ou vers un site externe.

a- lien vers un autre article : il faudra au préalable connaître le numéro ID de l'article. Pour cela, dans la liste des articles existants, repérer ce numéro dans la colonne de gauche, devant le nom de l'article de destination.

Sélectionner le(s) mot(s) sur le(s)quel(s) on cliquera pour accéder à une autre page interne ou externe au site. S'il s'agit d'une image, on clique simplement dessus.

Cliquer sur le bouton *Insérer/Modifier lien*.



Dans la fenêtre qui s'ouvre (*fig. 10*), dérouler la liste *Protocole* et cliquer sur la ligne *<autre>*.

Dans la case à droite, taper *articles.php?lng=fr&pg=* suivi du numéro *ID* de l'article (celui noté précédemment) de destination.

Cliquer sur le bouton *OK* pour créer le lien.

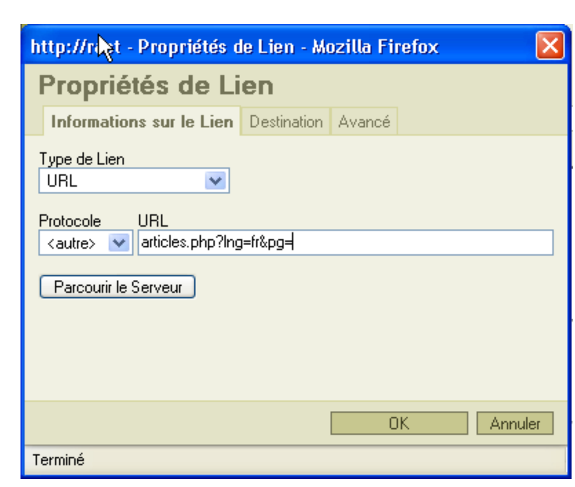


fig. 10

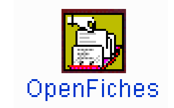
b- lien vers un site externe : dans la fenêtre de création de lien (*fig. 10*), choisir *http://* dans la liste *Protocole*.
Dans la case de droite, taper la suite de l'adresse du site web destinataire.

Cliquer sur le bouton *OK* pour créer le lien.
Enregistrer l'article selon la procédure vue au *paragraphe 2*.

6) Ecrire une nouvelle :

Les nouvelles apparaissent directement dans la partie centrale du site sur la page d'accueil. Pour en écrire, on se connecte comme rédacteur (voir *paragraphe 1*) puis on clique sur le bouton *Nouvelles* (voir *fig. 2*)
Il n'est pas indispensable d'entrer son adresse e-mail. Pour le reste, la démarche est la même que pour la création d'article.

7) Ecrire une fiche :



Après s'être identifié comme rédacteur, cliquer sur l'icône *OpenFiches*.
Parmi les 2 boutons qui apparaissent, choisir *Gestion des fiches*.
Cliquer sur *Ajouter une fiche*, au-dessus de la liste des catégories de fiches.

Dérouler la liste des catégories et choisir celle qui convient. Pour obtenir une nouvelle catégorie, il faut demander à l'administrateur de la créer.

Compléter la case *Titre*, ainsi que les différentes parties de la fiche (*fig. 11*).

Pour inclure une photo, il faut d'abord l'avoir téléchargée vers le site (voir *paragraphe 4*).
Ensuite, on doit taper dans la case *URL de l'image…* l'adresse de celle-ci dans le site.
Elle sera de la forme *../../nom_du_dossier/nom_du_sous-dossier/nom_du_fichier.extension* où *nom_de_sous-dossier* est facultatif et *extension* représente les 3 lettres (souvent *jpg*) qui indiquent le format de l'image.

Cliquer enfin sur le bouton *Envoyer* pour terminer la fiche.

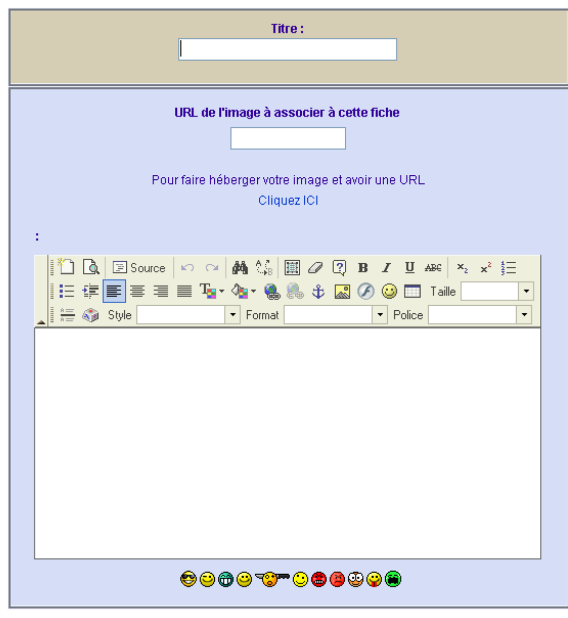


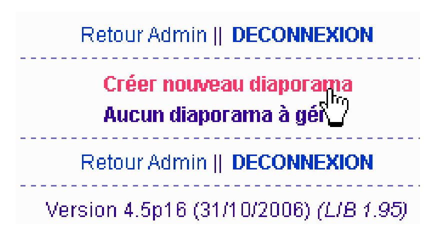
fig. 11

8) Créer un diaporama :

Le plugin ***Diaporama*** permet d'afficher les images d'un répertoire ou sous-répertoire de guppy sous forme de vignettes. Un clic sur celle-ci les affiche en grand.

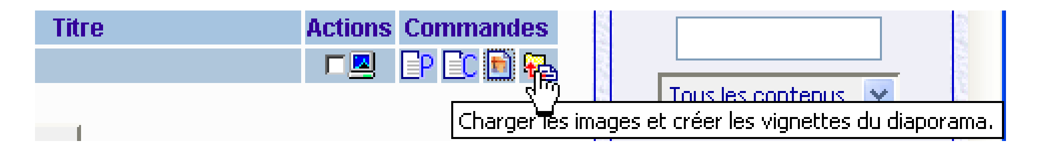
Se connecter en tant que rédacteur (si l'on a le droit d'utiliser ce plugin) ou comme administrateur. Lancer le plugin en cliquant sur son icône :

Cliquer sur *Créer nouveau diaporama* :

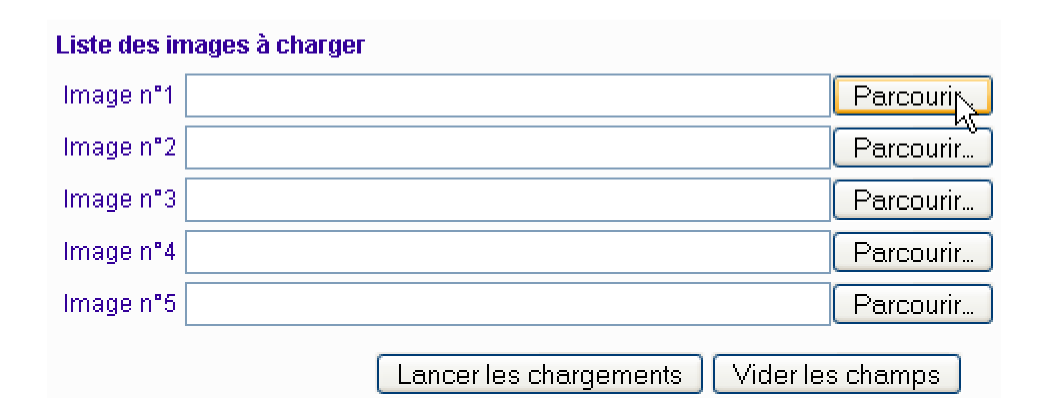


Compléter les cases *Catégorie* et *Titre*.
Dans les cases *Répertoire vignettes* et *Répertoire images*, indiquer le nom du répertoire (ou sous-répertoire) de Guppy dans lequel seront stockées les images. Par exemple, écrire *photo* si les images sont dans ce répertoire ou *photo/ski* si elles se trouveront dans le sous-répertoire *ski* de *photo*.
Cliquer sur le bouton *Enregistrer la config* (en haut ou en bas de la fenêtre.
Cliquer sur *Retour Diaporama*. Le nouveau diaporama apparaît dans la liste.

Pour charger les images, cliquer sur le dernier bouton à droite dans la ligne du diaporama.



Dans la case *Liste des images à charger*, cliquer sur le premier bouton *Parcourir…*
La fenêtre permet de chercher dans l'ordinateur la première image à inclure dans le diaporama : valider par *Ouvrir*. Effectuer de même pour choisir d'autres photos.
Lancer le téléchargement en cliquant sur le bouton *Lancer les chargements*.



Si besoin, resélectionner d'autres photos et les charger de la même manière.

Maintenant, si l'on clique sur l'icône *Diaporama*, au sommet de l'écran de Guppy, le nom du diaporama s'affiche avec 3 mini-vignettes. En cliquant dessus, on obtient la liste des photos sous forma de vignettes.
Enfin, en cliquant sur une vignette, la photo s'affiche en grand dans une nouvelle fenêtre.